

ギャンブル教育のすすめ (補遺)

川 田 泰 之

はじめに

筆者は法と教育学会第10回学術大会において、「ギャンブル教育のすすめ」と題する研究発表を行った⁽¹⁾。発表のポイントは、啓発のためのチラシを配布したり、大人が講義したりするのみでは効果的なギャンブル教育とならないから、生徒に対して、大人が用意したギャンブル教育を押しつけるのではなくて、一定の情報を提供した上で、ギャンブル教育の授業内容を生徒自身に発案させることによって、多少なりとも主体的にギャンブルをめぐる諸問題について考察させる、というものであった⁽²⁾。具体的には、高校生に授業内容を考えさせて、それを中学生を対象として実施した。本稿は、時間の都合上、発表時に提示できなかった情報、および紙幅の都合上、発表内容をまとめた論考に掲載できない情報を整理したものである。

I 日本の賭博法制

日本の賭博法制に関する講義内容は、以下のとおりであった⁽³⁾。

1. 賭博の概念

- ・ 刑法185条「賭博をした者は、50万円以下の罰金又は科料に処する。ただし、一時の娯楽に供する物を賭けたにとどまるときは、この限りでない」。
- ・ 旧185条「偶然ノ輸贏ニ関シ財物ヲ以テ博戯又ハ賭事ヲ為シタル者ハ……」。
- ・ 判例によれば、

(170)

- 財物とは、有体物または管理可能物に限らず、広く財産上の利益であれば足り、債権等を含む。
- 金銭は、その金額の多少にかかわらず、一時の娯楽に供する物ではない。
- ・ 参考：187条「富くじを発売した者は、2年以下の懲役又は150円以下の罰金に処する」。

2. 賭博罪の保護法益

勤労の美風（風俗犯説、判例・通説）、国家のコントロール権、国民の財産（財産犯説）、国民の健康（健康説）、不正の防止・公正なゲーム、付随的犯罪や組織犯罪の抑止、国家徴税権・国家財政など、賭博罪の保護法益をめぐって様々な学説が主張されていることを紹介した。

3. 公営ギャンブル

- ・ 競馬、競艇、競輪、オートレース、宝くじ、サッカーくじ（toto）の6種類。パチンコを含める見解もあるが、ここでは後述。
- ・ 犯罪＝構成要件該当性＋違法性＋有責性。
- ・ 刑法35条「法令又は正当な業務による行為は、罰しない」。
- ・ 競馬法等に基づく「法令行為」として違法性が阻却される（通説）＝犯罪不成立。

4. パチンコ

- ・ ホールは貸玉料を取り、遊戯の勝者に景品（法律用語では賞品）を与える（一時の娯楽に供する物？）。
- ・ 風俗営業等の規制および業務の適正化に関する法律（風適法）によって営業形態を制限・指導されるのみであり、「パチンコ法」という法律は存在しない。
- ・ 風適法によって、ホールにおける現金・有価証券の提供、および客に提供した景品を（何者かに）買い取らせる行為は禁止されている。

- ・ ホールの近隣に、ホールとは無関係な買取所があり、そこが景品を買い取る。
- ・ 以上が、ホール、買取所、景品卸の「三店方式」。

5. 監督省庁等

	法律	監督省庁
競馬	競馬法	農林水産省
競艇	モーターボート競走法	国土交通省
競輪	自転車競技法	経済産業省
オートレース	小型自動車競走法	経済産業省
宝くじ	当せん金付証票法	総務省
サッカーくじ (toto)	スポーツ振興投票法	文部科学省
パチンコ	風適法	警察庁

6. 公営ギャンブルおよびパチンコの売上げの推移

『レジャー白書』を参照して、各ギャンブルの年間売上げの推移を示した。すなわち、パチンコ（貸玉料）の売上げが桁違いに高く（とはいえ、2018年の統計によれば20兆円の大台を割った）、次いで中央競馬、競艇、競輪……と続くことを紹介したのである。

7. カジノの導入

- ・ 地方創生等のために、従来から、カジノ導入を議論する超党派グループは存在。
- ・ （第1次）アベノミクスにおける3本の矢。
 - 大胆な金融緩和、機動的な財政支出、民間投資を呼び込む成長戦略。
 - 成長戦略の目玉であったTPPから米国離脱、新たな目玉？
- ・ 二段階ロケット。
 - 2016.12.15 統合型リゾート（IR）推進法成立。
 - 2018.7.20 統合型リゾート（IR）実施法成立。

8. いくつかの問題点

- ・ いつ、どこにつくるのか？ 周囲の都市計画をどうするのか？
- ・ 本当に地方創生等の役に立つのか？
- ・ 青少年問題、暴力団問題。
- ・ ギャンブル依存症問題。
 - 2018.7.6 ギャンブル等依存症対策基本法成立。

Ⅱ 高校生による作成教材

高校生20名を5名ずつ、W～Zの4グループに分けた上で、それまでの授業を参考にして、1つでよいから独自に考えたメニューを含めて、中学生を対象とするギャンブル教育の教材を作成するように指示した。その際、ワークシートを配布して、グループワークの手順を示した。配布したワークシートの項目は次のとおりであった。

(1) 授業の核となる部分について

- ①これまでの授業を参考にして、中学生に最も伝えるべきことは何か、グループで議論して、その結果を記載してください。
- ②それを伝えるために、具体的にどのような授業を実施すべきか（講義形式、ディスカッション、ゲーム形式、ロールプレイ等）、グループで議論して、その結果を記載してください。

(2) それ以外の部分について

- ①他にも触れておいたほうがよい事項をグループで検討して、列挙してください。
- ②それを伝えるために、具体的にどのような授業を実施すべきか（講義形式、ディスカッション、ゲーム形式、ロールプレイ等）、グループで議論して、その結果を記載してください。

(3) (1) ①および(2) ①で列挙した事項をどのような順番で話すべきか、

グループで議論して、その結果を記載してください。

(4) 以上のうち、これまでの授業では触れられていない／独自に考えたアイディアは何ですか。

また、Zグループが、講義中に紹介したシナリオ⁽⁴⁾を野球賭博にアレンジして、次のような独自のショート・ストーリーを作成した（登場人物の名前をA・Bに変えた）。

Aは、大学に進学してすぐに気の合う友人が数人できた。ある日、先輩で友人の1人であるBに「みんなでプロ野球の結果を予想して賭けをしよう」と誘われた。2人は、野球が共通の趣味であり、友人関係になるきっかけも野球観戦であった。Bは、もともと仲の良かったグループでは、以前から勝敗予想の賭けを行っており、そのグループのメンバーにとって賭けはあくまで日常的なことだった。Aは野球の勝敗について賭け事を行うことは、いわゆる野球賭博にあたり、やってはいけないことだと認識していた。しかし、他の友人らもその高揚感が病みつきになるとして、Bと同様、賭博を勧めてきた。もし、Aが誘いを断れば、グループから疎外され、最も信頼している先輩のBとの関係も崩壊する恐れがある。Aは今後もBやこのグループと仲良く付き合っていくことを望んでいる。さて、Aはどうする？

Ⅲ 中学生に対するアンケート調査

中学生に対する授業の前後にアンケート調査を実施して、4クラス121名の生徒から回答を得た（一部の質問項目において、わずかに無回答・無効回答が存在したが、その回答は平均値の算出から除外した）。

1. ギャンブル経験

ギャンブル経験を調査するために、授業前に、以下の①～⑥をプレーしたこ

(174)

とがあるか、「0 一度もない」「1 少しは経験がある」「2 かなり経験がある」の3択で回答させた⁽⁵⁾。

①競馬、競艇、競輪などの公営競走

②宝くじ（スクラッチを含む）、サッカーくじ（toto）

③パチンコ

④株式投資、金融商品の購入など

⑤課金ゲーム、アプリ、ガチャなど

⑥上記以外のゲームやスポーツなどの結果に、何らかの財産的価値を賭けること

[集計結果]

	回答0	回答1	回答2	無回答・無効回答
①	113	7	1	0
②	88	32	0	1
③	120	1	0	0
④	115	3	2	1
⑤	19	26	75	1
⑥	97	17	6	1

2. ギャンブルに対する志向性

ギャンブルに対する志向性を調査するために、授業前後に、上記①～⑥を将来プレーすると思うか、「0 しないと思う」「1 どちらともいえない」「2 すると思う」の3択で回答させて、相加平均を算出した（この平均値が高いほど、志向性が強いことを意味する）。

[集計結果 (授業前)]⁽⁶⁾

	回答 0	回答 1	回答 2	無回答・無効回答	平均
①	94	19	7	1	0.28
②	46	38	36	1	0.92
③	105	13	2	1	0.14
④	46	41	32	2	0.88
⑤	19	30	70	2	1.43
⑥	78	30	11	2	0.44
					0.68

[集計結果 (授業後)]

	回答 0	回答 1	回答 2	無回答・無効回答	平均
①	80	29	11	1	0.43
②	54	48	19	0	0.71
③	111	9	1	0	0.09
④	56	35	30	0	0.79
⑤	26	37	57	1	1.26
⑥	86	27	8	0	0.36
					0.60

- ・単純に全体の平均をとると、0.68→0.60
 - ・当初、0.68未満の（志向性が弱い）中学生のみを抜き出すと、0.43→0.41
 - ・当初、0.68以上の（志向性が強い）中学生のみを抜き出すと、1.05→0.90
 - ・部分的には、志向性が強まった集団もあった。
- 3年1組（グループWの授業を実施）の志向性が弱かった集団は、0.44→0.55
- 3年4組（グループZの授業を実施）の志向性が弱かった集団は、0.28→0.30

[授業前後のクラス別全体平均の変化]

- ・3年1組（グループWの授業を実施） 0.73→0.72
- ・3年2組（グループXの授業を実施） 0.60→0.44
- ・3年3組（グループYの授業を実施） 0.83→0.77
- ・3年4組（グループZの授業を実施） 0.54→0.48

(176)

3. ギャンブルの危険性に関する意識

ギャンブルの危険性に関する意識を調査するために、授業前後に、以下のA～Gについて、「0 そう思わない」「1 どちらともいえない」「2 そう思う」の3択で回答させて⁽⁷⁾、相加平均を算出した（この平均値が高いほど、意識が低いことを意味する）。その際、法律上許容されているかではなくて、日常感覚で回答するように指示を与えた。

- A 付き合いで行うギャンブルは、問題ない。
- B 遊びや暇つぶしで行うギャンブルは、問題ない。
- C ストレス解消のためのギャンブルは、問題ない。
- D 挑戦やスリルを求めて行うギャンブルは、問題ない。
- E 一攫千金を狙ってのギャンブルは、問題ない。
- F 現実逃避として行うギャンブルは、問題ない。
- G 自己実現のためのギャンブルは、問題ない。

[集計結果（授業前）]

	回答0	回答1	回答2	無回答・無効回答	平均
A	38	37	44	2	1.05
B	31	38	50	2	1.16
C	52	33	34	2	0.85
D	61	35	22	3	0.67
E	72	29	18	2	0.55
F	78	28	13	2	0.45
G	74	30	15	2	0.50
					0.75

[集計結果（授業後）]

	回答 0	回答 1	回答 2	無回答・無効回答	平均
A	55	45	21	0	0.72
B	46	42	33	0	0.89
C	77	25	19	0	0.52
D	76	26	19	0	0.53
E	96	16	9	0	0.28
F	96	19	6	0	0.26
G	92	20	8	1	0.30
					0.50

- ・単純に全体の平均をとると、0.75→0.50
- ・実施前、0.75未満の（意識が高い）中学生のみを抜き出すと、0.35→0.23
- ・実施前、0.75以上の（意識が低い）中学生のみを抜き出すと、1.24→0.82

[授業前後のクラス別全体平均の変化]

- ・3年1組（グループWの授業を実施） 0.80→0.63
- ・3年2組（グループXの授業を実施） 0.60→0.30
- ・3年3組（グループYの授業を実施） 0.92→0.73
- ・3年4組（グループZの授業を実施） 0.67→0.33

4. ギャンブルに関する知識

さらに授業後のアンケートにおいて、ギャンブルに関する知識が増加したかを調査するために、「ギャンブルに関する知識は増えましたか？」という質問を用意して、「増えた」「少しは増えた」「変わらない」の3択で回答させた。「増えた」と回答した生徒は、121名中84名（69.4%）であった。

(178)

[集計結果]

	増えた	少しは増えた	変わらない	無回答・無効回答
3年1組	28名	3名	0名	1名
3年2組	19名	8名	0名	2名
3年3組	19名	11名	0名	0名
3年4組	18名	6名	1名	5名

5. 小括

予想していたとおり、中学生のギャンブル経験は少なかったが、少なからぬ生徒が課金ゲームなどを「かなり経験」していることが注目される。効果については、全体的に見ると、志向性を弱め、意識を高める効果があったと評価できるが、部分的に、授業を通じて志向性が強まった集団があったことが注目される。知識については、「増えた」か「変わらない」かの2択にすると、大半の生徒が「増えた」と回答するであろうから、「少しは増えた」を含めた3択にした。そうしたにもかかわらず、「増えた」と回答した生徒が70%近くに上っていることから、授業を通じて知識を増やすことに成功したと評価できる。

Ⅳ 高校生に対するアンケート調査

授業前、授業内容考案（教材作成）前、授業後と3回にわたってアンケート調査を実施して、授業を履修している20名の生徒から回答を得た（ただし3回目は1名欠席）。なお、高校生に対するアンケート調査においては、（本稿で紹介する限りでは）無回答・無効回答は存在しなかった。

1. ギャンブル依存度

1回目のアンケート調査において、ギャンブルに対する依存度を調査するために、以下のとおり、病的ギャンブリングの評価規準であるDSM-IVを用いた質問を用意した⁽⁸⁾。ただし、高校生がギャンブルに深く依存しているとは思われなかったから、各項目についてYes/Noを回答させるのではなくて、当て

はまる項目がいくつあるかを、0～10の数字で答えさせた。集計したところ、2名が「1」と回答、1名が「2」と回答、残りの18名は「0」と回答した。

- ・ギャンブルのことが頭を離れない。
- ・今より大きな金額でギャンブルすべきだと思う。
- ・何度もギャンブルを減らす、もしくはやめる努力をしたが、成功しなかった。
- ・ギャンブル行為を減らそうとすれば、ストレスがたまりイライラする。
- ・問題から逃げるためや、悪いムードを解消するためにギャンブルをする。
- ・負けを取り戻すための挑戦をする／負けをとんとんにするため、ギャンブル場に戻る。
- ・ギャンブルしていたことに関連して、他人にウソをついた。
- ・ギャンブルに資するために、違法行為を行った。
- ・ギャンブルのせいで、重要な人間関係や仕事を危険にさらしたり失ったりした。
- ・ギャンブルのせいでつくった借金の解決を他人に頼った。

2. ギャンブル経験

1回目のアンケート調査において、中学生に対するそれと同様に、ギャンブル経験を調査するための質問を用意した。ただし、高校生は本稿が想定する直接の対象であり、細かい相違を測定しなかったから、中学生に対するそれよりも質問項目数および選択肢数を増やした。すなわち、以下の①～⑨をプレーしたことがあるか、「0 一度もない」「1 年に数回以内」「2 月に1回程度」「3 週に1回程度」「4 週に2～3回」「5 ほぼ毎日」の6択で回答させたのである⁽⁹⁾。

①競馬、競艇、競輪などの公営競走

②宝くじ（スクラッチを含む）、サッカーくじ（toto）

③パチンコ

(180)

- ④何らかの財産的価値を賭ける麻雀、ダーツ、ビリヤード
- ⑤何らかの財産的価値を賭けるトランプ、サイコロ、ルーレット
- ⑥インターネット・ギャンブラリング（オンライン・カジノなど）
- ⑦株式投資、金融商品の購入など
- ⑧課金ゲーム、アプリ、ガチャなど
- ⑨上記以外のゲームやスポーツなどの結果に、何らかの財産的価値を賭けること

[集計結果]

	回答0	回答1	回答2	回答3	回答4	回答5
①	20	0	0	0	0	0
②	18	2	0	0	0	0
③	20	0	0	0	0	0
④	16	2	2	0	0	0
⑤	15	4	1	0	0	0
⑥	18	1	0	0	1	0
⑦	19	1	0	0	0	0
⑧	7	7	2	2	1	1
⑨	17	2	1	0	0	0

3. ギャンブルに対する志向性

ギャンブルに対する志向性を調査するために、3回にわたって、上記①～⑨を将来プレーすると思うか、やはり中学生に対するアンケート調査よりも選択肢数を増やして、「0 絶対にしない」「1 しない」「2 しないだろう」「3 するかもしれない」「4 する」「5 絶対にする」の6択で回答させた。

[集計結果 (3回目)]

[illegible]

4. ギャンブルの危険性に関する意識

ギャンブルの危険性に関する意識を調査するために、3回にわたって、アンケート調査を実施した。質問項目は中学生に対するもの（前掲A～G）と同様であるが、選択肢数を増やして、「0 全くそう思わない」「1 そう思わない」「2 ややそう思わない」「3 ややそう思う」「4 そう思う」「5 強くそう思う」の6択で回答させた。法律上許容されているかではなくて、日常感覚で回答するように指示した点も同様である。

「集計結果（1回目）」

[illegible]

[集計結果 (2回目)]

	回答0	回答1	回答2	回答3	回答4	回答5	平均
A	4	5	4	4	3	0	1.85
B	1	2	4	10	3	0	2.60
C	7	5	3	3	2	0	1.40
D	5	8	5	0	2	0	1.30
E	8	11	1	0	0	0	0.65
F	10	7	1	2	0	0	0.75
G	5	12	3	0	0	0	0.90
							1.35

[集計結果 (3回目)]

	回答0	回答1	回答2	回答3	回答4	回答5	平均
A	4	7	5	2	1	0	1.42
B	2	4	4	3	6	0	2.37
C	5	6	5	3	0	0	1.32
D	6	6	3	4	0	0	1.26
E	12	2	4	1	0	0	0.68
F	8	5	4	1	1	0	1.05
G	6	5	6	2	0	0	1.21
							1.33

V 高校生に対するクイズ問題 (抜粋)

ギャンブルに関する知識の定着度を確認するために、授業内容およびその応用レベルの4択問題を複数用意した。すべてを掲記すると冗長となるから、数問をピックアップする。

問1. 人類がギャンブルを行ってきた期間は？

- A 数千年間 B 2000年程度 C 数百年間 D 百年程度

(184)

問2. 世界的に最もポピュラーなギャンブルは？

- A ポーカー B ビンゴ C ロト D スロットマシーン

問3. 次のうち、正しいものは？

- A 脳卒中と交通事故とでは、後者で死亡する人のほうが多い。
B Rで始まる英単語と3文字目にRがある英単語とでは、前者のほうが多い。
C 緑色の靴下を履いて受験した試験でAをとった。次の試験で最も重要なことは、同じ靴下を履くことである。
D カナダにおいて、内向的な性格の女性は、図書館員よりも営業職に就く割合が高い。

問4. 日本の賭博罪について、正しいものは？(判例・通説に準拠して)

- A (単純) 賭博罪を犯すと、2年以下の懲役に処せられる。
B 偶然性が全くないゲームであっても、賭博罪は成立する。
C 金銭を賭けさえしなければ、賭博罪は成立しない。
D その場にある菓子を賭ける程度では、賭博罪は成立しない。

問5. 日本のパチンコについて、誤っているものは？

- A パチンコの監督省庁は警察庁である。
B パチンコを規制している法律は風適法である。
C 法律上、ホールで有価証券を提供することは禁止されている。
D 法律上、ホールの経営者は近隣に買取所を設置しなくてはならない。

問6. 現在、カジノを含むIRの導入に消極的な都道府県は？

- A 大阪府 B 沖縄県 C 北海道 D 長崎県

[解答] 問1から順に、A・C・D・D・D・B^{※1}

VI 学会発表時の質疑応答

発表後の質疑応答において、いくつかの有益な質問や意見を頂戴した。そのとき回答したことに、若干の補足を加えて、以下に示すこととする。

[質問] ギャンブル教育は、多重債務問題とも関連するのではないか。

[回答] 関連するが、ギャンブル教育は、制度的議論を通じて、社会の在り方を構想する態度の涵養も視野に入れている。

[質問] どのように中学校での授業をデザインしたのか。

[回答] 教科書的には、「消費生活と経済」などの単元で取り扱うこととなる。実際には、成年年齢の引下げ、少年法の適用年齢引下げをめぐる議論も授業で取り扱っており、その後、ギャンブル教育を展開した。全体として、早い段階で大人扱いされるという自覚を持たせるねらいがあった。授業自体は、50分のうち、最初と最後の10分弱をアンケート調査にあて、残りの30分強で高校生が考えた授業を実施した。

[質問] ギャンブル教育は、投資家教育としての側面を持たないか。

[回答] 確かにその通りである。

[質問] 方向性として、ギャンブルは悪であると色を着けたいのか、無色がよいのか。

[回答] 完全な無色は困難であるが、どちらかといえば無色である。子どもにあからさまな愚行を認めるべきとは思わないが、ギャンブルは悪であると決めつけて、将来関与するか否かという選択の余地を奪うことは、自律的な意思決定能力の涵養という目的と親和的でないと思われる。

(186)

[質問] 参照した教材 (*Stacked Deck*) の背景を明らかにしてもらいたい。子どもはギャンブルに強く依存している者に注目しがちである。この教材はそのような点も意識しているのではないか。

[回答] そのような点を意識しているという直接的な記述は見当たらなかったが、この教材が、北米等において、合法的なギャンブルに取り囲まれており、またインターネットを通じて様々なゲームに即座にアクセスできる環境に置かれている今日の若者が、驚くべき割合で問題のあるギャンブラーとなっていることを踏まえて、若者のギャンブル行動を減退させる予防プログラムを提示したものであることを踏まえれば、視野には含めているのであろう（この質問には即答できなかったのもので、後日、確認した）。

おわりに

本稿において紹介したアンケート調査の集計結果には、中学生・高校生それぞれにつき検討の余地が多いにあるから、継続的な調査を実施して、他日を期して詳細に分析したい。

また、冒頭に示したとおり、本稿は学会発表の補遺にすぎず、データの統計学的分析も不十分であるから、発表内容をまとめた論考（『法と教育』Vol. 10 に投稿予定）^{※2}も参照していただければ幸いである。なお本稿は、それらとともに、科学研究費補助金（奨励研究、課題番号19H00025）、および早稲田大学特定課題研究助成費（研究基盤形成、課題番号2019C-412）による研究成果の一部である。

(1) 2019年9月1日、東京大学、第6分科会。

(2) その際に活用した教材は、Robert Williams, and Robert Wood, *Stacked Deck: A Program to Prevent Problem Gambling: Facilitator's Guide: Grades 9-12*, Hazelden Publishing, 2010.

(3) 講義内容は、川端博『刑法各論講義』（第2版、成文堂、2010年）620頁以下、

谷岡一郎＝宮塚利雄（編著）『日本のギャンブル [公営・合法編]』（大阪商業大学アミューズメント産業研究所、2002年）、拙稿「賭博罪の保護法益」本誌61号（2017年）101頁以下などに依った。

- (4) Williams, and Wood, op. cit., pp.65-66.
- (5) 質問項目の作成にあたっては、Ibid., p.94. 安藤明人「大学生のギャンブル行動に関する予備的調査」『武庫川女子大学紀要 人文・社会科学編』48巻（2000年）22頁も参考にした。質問項目数および選択肢数は異なるが、後述する高校生を対象としたアンケート調査も同じである。
- (6) 平均値は無回答・無効回答を除いたもの。小数第3位を四捨五入。表の右下の数値は、各項目の平均の平均ではなく、その表における全体平均である。以下同じである。
- (7) 質問項目の作成にあたっては、谷岡一郎『ギャンブルフィーバー——依存症と合法化論争——』（中公新書、1996年）40頁を参考にした。選択肢数は異なるが、後述する高校生を対象としたアンケート調査も同じである。
- (8) 谷岡一郎「ギャンブル依存症とは何か」谷岡一郎・美原融編著『カジノ導入をめぐる諸問題〈3〉——ギャンブル依存症の実態とその予防——』（大阪商業大学アミューズメント産業研究所、2014年）8頁。
- (9) 記名式のアンケートにすると正直に回答しない者がいると思われたから、アンケートは仮名式（教員はどの生徒がどの仮名を用いているかを知らないが、ある生徒の回答の変遷を追うことはできる）とした。

- ※1 2019年11月29日、北海道の鈴木直道知事は、道議会本会議において、IRの誘致申請を見送ると表明した。
- ※2 学会誌に投稿予定の論考においては、データ分析のために一部の回答を除外したから、そこで示した数値と本稿の数値とには、部分的に僅かな差異が生じている。

